

Defenfoto's op CD-ROM



Deel 2

# Photoshop voor iedereen

Conform de leerplannen  
volwassenenonderwijs



Mario Schuurmans  
Peter Lankester



Alta



Deel 2

# Photoshop

## voor iedereen

Conform de leerplannen  
volwassenenonderwijs

Mario Schuurmans  
Peter Lankester

**Alta**

© Alta Uitgeverij,  
M. Schuurmans, P. Lankester  
## PROEFPAKKET PHO-2 ##

Proefpakket 25 aug 2008

# Inhoud

|   |           |
|---|-----------|
| <b>Hoofdstuk 1: Inleiding</b>                       | <b>7</b>  |
| 1.1 Een brokje geschiedenis                         | 9         |
| 1.2 Herhalingsoefening: Medusa                      | 10        |
| <b>Hoofdstuk 2: Retoucheren &amp; Repareren</b>     | <b>13</b> |
| 2.1 Het gereedschap Retoucheerpenseel               | 15        |
| 2.2 Het gereedschap Snel retoucheerpenseel          | 16        |
| 2.3 Het gereedschap Reparatie                       | 16        |
| 2.4 Het gereedschap Rode ogen verwijderen           | 18        |
| 2.5 Oefeningen Hoofdstuk 2                          | 19        |
| <b>Hoofdstuk 3: Extra gereedschappen</b>            | <b>23</b> |
| 3.1 Penselen  | 25        |
| 3.1.1 Instellingen – het palet Penselen             | 25        |
| 3.1.2 Extra penselen gebruiken                      | 26        |
| 3.1.3 Eigen penseel definiëren                      | 26        |
| 3.1.4 Penseel verwijderen                           | 27        |
| 3.1.5 Penselen opslaan en laden                     | 27        |
| 3.1.6 Het verschil tussen Aliasing en Anti-aliasing | 27        |
| 3.2 Patronen  | 28        |
| 3.2.1 Bestaande patronen gebruiken                  | 28        |
| 3.2.2 Extra patronen gebruiken                      | 29        |
| 3.2.3 Eigen patroon definiëren                      | 29        |
| 3.2.4 Patroon verwijderen                           | 30        |
| 3.2.5 Patronen opslaan en laden                     | 30        |
| 3.2.6 Een naadloos patroon maken                    | 30        |
| 3.3 Verloop   | 34        |
| 3.3.1 Bestaande verlopen gebruiken                  | 34        |
| 3.3.2 Extra verlopen gebruiken                      | 34        |
| 3.3.3 Eigen verlopen maken                          | 35        |
| 3.3.4 Extra kleuren opnemen in een verloop:         | 36        |
| 3.3.5 Verloop verwijderen                           | 36        |
| 3.3.6 Verlopen opslaan en laden                     | 36        |
| 3.4 Oefeningen hoofdstuk 3                          | 37        |
| <b>Hoofdstuk 4: Laagstijlen</b>                     | <b>43</b> |
| 4.1 Looftshaarheid                                  | 45        |
| 4.2 Het dia-logvenster Laagstijl                    | 46        |
| 4.3 Verschillende laagstijlen                       | 47        |
| 4.4 Laagstijlen verbergen                           | 49        |
| 4.5 Laagstijlen kopiëren/verplaatsen                | 50        |
| 4.6 Laagstijlen verwijderen                         | 50        |
| 4.7 Oefeningen hoofdstuk 4                          | 51        |

|   |           |
|---|-----------|
| <b>Hoofdstuk 5: Filters</b>                 | <b>63</b> |
| 5.1 Indeling filters                        | 65        |
| 5.1.1 Destructieve filters                  | 65        |
| 5.1.2 Effectfilters & artistieke filters    | 66        |
| 5.1.3 Correctiefilters                      | 66        |
| 5.2 Toepassen van filters                   | 67        |
| 5.3 De filtergalerie weergeven              | 67        |
| 5.4 Tips voor het toepassen van filters     | 68        |
| 5.5 Oefeningen hoofdstuk 5                  | 69        |
| <b>Hoofdstuk 6: Maskers</b>                 | <b>75</b> |
| 6.1 Uitknipmasker                           | 77        |
| 6.2 Selecteren met een snelmasker           | 77        |
| 6.3 Extraheren                              | 79        |
| 6.3.1 Opnieuw beginnen                      | 80        |
| 6.3.2 Aanpassen via Extraheren              | 80        |
| 6.4 Masker voor horizontale/verticale tekst | 80        |
| 6.5 Oefeningen hoofdstuk 6                  | 82        |
| <b>Hoofdstuk 7: Foto's bewerken</b>         | <b>85</b> |
| 7.1 Subjectief                              | 87        |
| 7.1.1 Er zit meer in een foto dan je denkt! | 87        |
| 7.1.2 Wonderen bestaan... niet!             | 87        |
| 7.1.3 Geen handleiding!                     | 87        |
| 7.2 Functies en mogelijkheden               | 88        |
| 7.2.1 Niveaus                               | 88        |
| 7.2.2 Onscherp Masker                       | 89        |
| 7.2.3 Fotofilter                            | 90        |
| 7.2.4 Kleurbalans...                        | 91        |
| 7.2.5 Helderheid & Contrast                 | 92        |
| 7.2.6 Curven                                | 92        |
| 7.2.7 Kleurtoon/verzadigen                  | 94        |
| 7.2.8 Schaduw/hooglicht                     | 95        |
| 7.3 Snufjes van anderen: plug-ins           | 96        |
| 7.4 Conclusie                               | 98        |
| 7.5 Oefeningen hoofdstuk 7                  | 98        |
| <b>Hoofdstuk 8: Ditjes &amp; Datjes</b>     | <b>99</b> |
| 8.1 Alt-rep                                 | 101       |
| 8.2 Hulplijnen                              | 102       |
| 8.2.1 Zetten                                | 102       |
| 8.2.2 Verschuiven                           | 102       |
| 8.2.3 Verwijderen                           | 102       |
| 8.3 Hulplijnen via Linialen                 | 103       |
| 8.3.1 Magisch magnetisch                    | 103       |
| 8.3.2 Eigenlijke werking                    | 103       |
| 8.3.3 Slepen                                | 104       |
| 8.3.4 Centreren                             | 104       |
| 8.3.5 Hulplijnen uitzetten                  | 104       |



|         |  |            |
|---------|--|------------|
| 8.4     | Lagen uitlijnen                              | 105        |
| 8.4.1   | Uitlijnen versus distribueren                | 105        |
| 8.4.2   | Distribueren                                 | 107        |
| 8.4.3   | Uitlijnen ten opzichte van de achtergrond    | 107        |
| 8.5     | Het Tovergummetje                            | 107        |
| 8.6     | Plakken In                                   | 108        |
| 8.7     | De lat verleggen                             | 110        |
| 8.8     | Ctrl+miniatur                                | 111        |
| 8.9     | Oefeningen Hoofdstuk 8                       | 112        |
|         | <b>Hoofdstuk 9: Meer met kleur</b>           | <b>123</b> |
| 9.1     | Afbeeldingen omzetten naar zwart-wit         | 125        |
| 9.2     | Inkleuren van zwart-witfoto's                | 127        |
| 9.3     | Omzetten naar Sepiatoon                      | 128        |
| 9.4     | Kleur afstemmen                              | 128        |
| 9.5     | Variaties                                    | 130        |
| 9.6     | Vervagen variaties                           | 131        |
| 9.7     | Oefeningen hoofdstuk 9                       | 132        |
|         | <b>Hoofdstuk 10: Panoramafoto's</b>          | <b>139</b> |
| 10.1    | Inleidend voorbeeld                          | 141        |
| 10.2    | Oefeningen hoofdstuk 10                      | 145        |
|         | <b>Hoofdstuk 11: Configuratie Voorkeuren</b> | <b>147</b> |
| 11.1    | Instellen Menu's                             | 149        |
| 11.2    | Instellen Sneltoetsen                        | 149        |
| 11.3    | Standaardvoorkeuren                          | 149        |
| 11.3.1  | Voorkeuren                                   | 150        |
| 11.3.2  | Algemeen                                     | 150        |
| 11.3.3  | Interface                                    | 150        |
| 11.3.4  | Bestandsbeheer                               | 150        |
| 11.3.5  | Prestaties                                   | 150        |
| 11.3.6  | Cursors                                      | 150        |
| 11.3.7  | Transparantie en kleuromvang                 | 150        |
| 11.3.8  | Eenheden en eenheden                         | 151        |
| 11.3.9  | Hulplijnen, raster en segmenten              | 151        |
| 11.3.10 | Instelmodule                                 | 151        |
| 11.3.11 | Telst  | 151        |
| 11.4    | Oefeningen hoofdstuk 11                      | 152        |
|         | <b>Hoofdstuk 12: Kleurkanalen</b>            | <b>153</b> |
| 12.1    | Inleiding                                    | 155        |
| 12.2    | Selecties opslaan in kanalen.                | 156        |
| 12.3    | Kanalen wijzigen en verwijderen.             | 157        |
| 12.4    | Kleurkanalen mengen via de Kanaalmixer       | 157        |
| 12.5    | Een foto omzetten naar grijswaarden          | 157        |
| 12.6    | Oefeningen hoofdstuk 12                      | 158        |
|         | <b>Hoofdstuk 13: Compressietechnieken</b>    | <b>161</b> |

|   |            |
|---|------------|
| 13.1 .PSD (Adobe Photoshop Formaat)     | 163        |
| 13.2 .GIF (Graphics Interchange Format) | 163        |
| 13.3 .JPG                               | 164        |
| 13.4 .TIFF (Tag(ged) Image File Format) | 164        |
| 13.5 Opslaan voor web en apparaten      | 164        |
| <b>Hoofdstuk 14: Extra oefeningen</b>   | <b>167</b> |
| <b>Hoofdstuk 15: Bijlagen</b>           | <b>167</b> |
| 15.1 Sneltoetsen                        | 185        |
| 15.1.1 Sneltoetsen Gereedschapset       | 185        |
| 15.1.2 Ctrl sneltoetsen                 | 86         |
| 15.1.3 Andere handige sneltoetsen       | 36         |



## Hoofdstuk 1

# Inleiding

*"Dat de mensen niet veel leren van de geschiedenis,  
is de belangrijkste les die de geschiedenis ons leert."*  
*Aldous Huxley (Brits-Amerikaans schrijver, essayist en dichter)*

Welkom bij Photoshop voor iedereen, deel 2!

Wanneer je dit boek openslaat, betekent dit dat je de basis van Photoshop al in de vingers hebt. We zetten in dit boek onze spannende ontdekkingsreis door Photoshopland verder. Er komen heel wat nieuwigheden aan bod en we gaan dieper in op een aantal zaken die je al kent vanuit Photoshop voor iedereen, deel 1.

In dit hoofdstuk leer je:

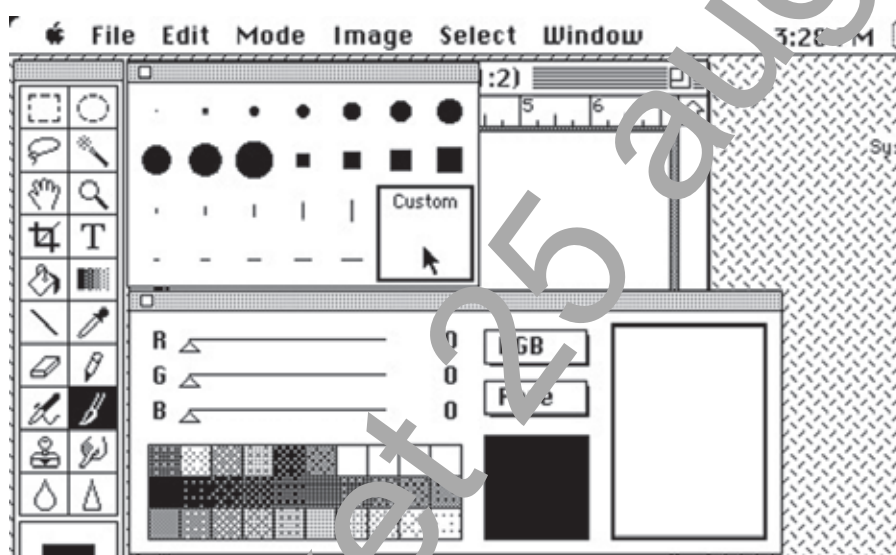
- De geschiedenis van Photoshop
- Het materiaal uit het voorgaande deel opfrissen

© Alta Uitgeverij,  
M. Schuurmans, P. Lankester  
## PROEFPAKKET PHO-2 ##

Proefpakket 25 aug 2008

## 1.1 Een brokje geschiedenis

Photoshop is een uitvinding van ene Thomas Knoll. In 1987 wilde hij graag een programma maken om afbeeldingen in grijswaarden weer te geven op een monochroom beeldscherm. Hij noemde het programma Display. Zijn broer, John Knoll, die werkte bij het befaamde Industrial Light & Magic - het grensverleggende special effects bedrijf van George Lucas - gaf hem het advies het om te bouwen tot een bewerkingsprogramma voor foto's en afbeeldingen. Het duurde tot 1990 vooraleer Photoshop 1.0 werd gereleased, exclusief voor Macintosh.



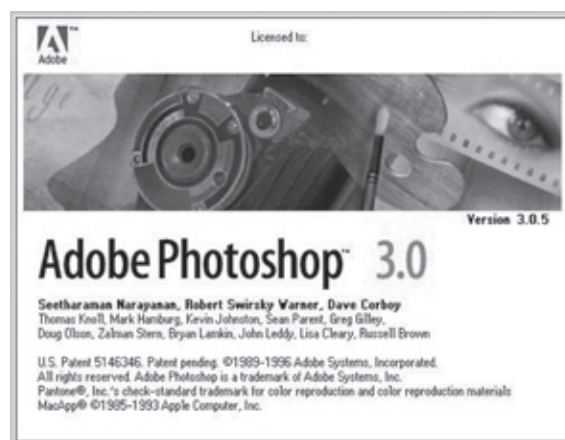
Zelfs de allereerste Photoshop was al vrij uitgebreid. Je had al een **Lasso**, **Toverstaf**, **Tekst**, **Emmertje**. Er werden zelfs al plug-ins ontworpen.

Vele gereedschappen worden nog steeds gebruikt en zijn qua icoontjes nauwelijks veranderd.

Sinds versie 3.0 werkt Photoshop met lagen en ook met verschillende paletten in 1 paletvenster (ook bij **Lagen**, **Kanalen** en **Paden**).

Wist je overigens dat Photoshop tegenwoordig te verkrijgen is in maar liefst 25 verschillende talen?

Gemiddeld komt er van Photoshop elke twee jaar een nieuwe grote versie uit. CS4 heeft al Stonehenge als werktitel meegekregen.



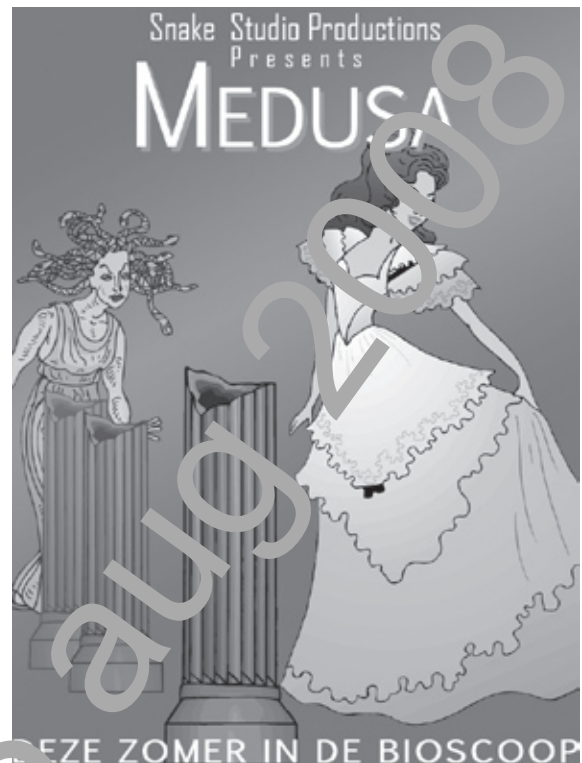
## 1.2 Herhalingsoefening: Medusa

Om te beginnen kijken we eens hoeveel je nog weet van Photoshop voor iedereen, deel 1! We hebben een affiche gemaakt voor een nieuwe film, Medusa. Als je de afbeelding **medusa\_oplossing.jpg** opent, zie je meteen het eindresultaat.

Verderop leggen we uit hoe we de oefening gemaakt hebben, maar we vinden het vooral belangrijk dat je onderdelen herkent, dat je zelf een oefening kan ontleden en geleidelijk aan zonder onze uitleg, een oefening kan maken.

Je krijgt van ons wel de basisafbeeldingen: **medusa.jpg**, **athena.jpg** en **pilaar.jpg**. We vertrokken van een nieuwe lege afbeelding van 786 pixels op 1024 pixels.

Ga zelf aan de slag... of lees hieronder hoe wij het deden!



Op de achtergrond zie je een verloop. De kleuren zijn gebaseerd op de kleuren van de jurk van Athena. Ofwel kies je de kleuren op goed geluk (je kan immers kiezen wat je wil), ofwel kies je een kleur uit de jurk met het pipet en maak je deze kleur via de kleurenkiezer een beetje donkerder om een mooi effect te verkrijgen. Hier voor moet je dan wel eerst **athena.jpg** openen.

Wij kozen de kleuren #b09697 en #be5671.

Medusa ook op dat het geen gewoon verloop is. Het begint donker, wordt lichter en daarna weer donkerder. We zien hier een **Gespiegeld** verloop.



Vervolgens openen we **athena.jpg** en brengen we deze afbeelding over naar onze affiche. Verwijder de witte achtergrond met de **Toverstaf** nadat je het hangslotje hebt afgezet. Vergeet dit niet! Anders krijg je niet de transparante achtergrond te zien, maar krijgt dit vlak de achtergrondkleur. Kopieer en plak de afbeelding in de affiche of sleep de laag van de ene afbeelding in de andere. Zoek dit laatste terug op als je het niet meer weet.

Dezelfde werkwijze geldt voor de zuil (**pilaar.jpg**), maar deze moet je na overdracht nog roteren via het menu **Bewerken** ► **Transformatie** ► **Roteren 180°** of kies voor **Ctrl+T**.

Uiteraard zal je in beide gevallen nog moeten schalen.



En dan wordt het iets moeilijker. Duwiceer de laag van de zuil twee keer. Transformeer en verplaats de zuilen zodat ze staan volgens de oplossing. Verlaag de dekking van de tweede zuil naar 60% en van de derde naar 40%. Je zal merken dat je door de ene zuil de andere zuil ziet en in de oplossing is dit niet het geval.

Om dit op te lossen moet je op de laag van de tweede zuil staan. Selecteer met de **Toverstaf** alles behalve de zuil, keer de selectie om en verander de actieve laag naar de laag van de derde zuil. De selectie blijft actief. Eens gewisseld van laag, moet je enkel nog op **Delete** drukken en zo het overlappende stuk verwijderen.



### Let op

Zorg dat de zuilen op voorhand juist staan. Verplaatsen kan nu niet meer. Doe hetzelfde met **medusa.jpg**. De dekking hiervan mag je op 40% zetten.

Als laatste voegen we nog de tekst toe. Elke regel is een aparte laag. Kijk goed, want op elke laag hebben we 'iets' gedaan waardoor de tekst wat specialer werd. Hoofdletters, de hoogte van de letters aangepast, tussenruimte...

Het woord 'Medusa' heeft een groene rand. Dit is eenvoudig te maken: je typt 1 keer het woord in een witte kleur en vervolgens dupliceer je de laag. Zorg dat de gedupliceerde laag onder de eerste witte tekstlaag zit. Verander van deze tweede laag de kleur naar groen (bv. #00bc31). Verplaats nu deze laag met de pijltjes van het toetsenbord. Verplaats de tekst evenveel keer naar rechts als naar onder. Je ziet vanzelf het effect.



We hopen dat je veel van deze toepassingen uit deze herhalingsoefening zelf ook vond. Mocht dit niet zo zijn, kijk dan zeker nog eens enkele hoofdstukken na van Photoshop voor iedereen, deel 1.

In ieder geval zal je in dit deel veel nieuwe zaken leren waardoor jouw afbeeldingen, kaartjes en projecten nog professioneler ogen!



## Hoofdstuk 2

# Retoucheren & Repareren

*"Niets heeft zoveel levens als een fout die je weigert te herstellen."*  
*O. A. Battista (Amerikaans wetenschapper en schrijver)*

In Photoshop voor iedereen, deel 1 heb je al kennis gemaakt met verschillende gereedschappen om een afbeelding te retoucheren (denk bijvoorbeeld aan de Kloonstempel). Dit is echter niet het enige gereedschap waarmee we onvolkomenheden kunnen corrigeren.

In dit hoofdstuk bespreken we de gereedschappen Retoucheerpenseel en Reparatie. Beide gereedschappen zijn bijzonder nuttig voor het retoucheren en repareren van afbeeldingen.

In dit hoofdstuk leer je:

- Het gereedschap Retoucheerpenseel
- Het gereedschap Snel retoucheerpenseel
- Het gereedschap Reparatie
- Het gereedschap Rode ogen verwijderen




Proefpakket 25 aug 2008

## 2.1 Het gereedschap Retoucheerpenseel

Met het **Retoucheerpenseel**  corrigeer of retoucheer je onvolkomenheden waardoor deze verdwijnen uit de afbeelding.

Waar de **Kloonstempel** een zuivere kloon van het brongebied op het doelgebied plaatst, zorgt het **Retoucheerpenseel** ervoor dat de doelpixels op vlak van structuur, belichting en schadueffecten met de bronpixels overeenkomen. Dit maakt het **Retoucheerpenseel** een ideaal instrument om foto's van gezichten te retoucheren.

Technisch gezien voegt het **Retoucheerpenseel** de pixels niet samen, maar het combineert de bronpixel met de pixels die net buiten de doelpixel liggen. Dit heeft tot gevolg dat de gerepareerde pixels naadloos overlopen in de rest van de afbeelding.

De werkwijze is dezelfde als bij de **Kloonstempel**. Klik eerst met **Alt** ingedrukt op het gebied dat je wil overnemen (er verschijnt een aangepaste cursor ) en klik vervolgens op het gebied dat je wil retoucheren. Slepen werkt (net zoals bij de **Kloonstempel**) ook, maar let op dat je niet teveel sleept. Als je nu op een onvolkomenheid klikt, zal je merken dat deze wordt verbeterd.

Probeer het **Retoucheerpenseel** uit op de afbeelding **oudgezicht.jpg**.



Een close-up van de afbeelding **oudgezicht.jpg**

Een facelift van het oude gezicht dankzij het **Retoucheerpenseel**

## 2.2 Het gereedschap Snel retoucheerpenseel

Het gebruik van het **Snel retoucheerpenseel** zal vaak hetzelfde resultaat opleveren als het gewone **Retoucheerpenseel**. In tegenstelling tot het gewone **Retoucheerpenseel** moet je echter niet meer met **Alt** een brongebied selecteren. Je hoeft enkel op de beschadigde plek te klikken en Photoshop doet de rest. Een snelle manier van retoucheren dus! Nadeel is dat je zelf minder controle hebt over de manier waarop de correctie gebeurt. Dit geeft in sommige gevallen een minder nauwkeurig resultaat.

Probeer nu ook het **Snel retoucheerpenseel** uit op de afbeelding **oudgezicht.jpg**.

## 2.3 Het gereedschap Reparatie

Met het gereedschap **Reparatie** kan je in één beweging een geselecteerd gebied repareren met pixels van een ander gebied. Net zoals bij het **Retoucheerpenseel** komen ook bij het gereedschap **Reparatie** de structuur, de belichting en de schadueffecten van de pixelmonsters overeen met de bronpixels.

Bij het gereedschap **Reparatie** kan je op twee manieren te werk gaan: je kan in de optiebalk het brongebied of het doelgebied aanduiden.

Standaard staat de optie **Bron** aan. Dit betekent dat je het gebied dat je wenst te repareren (en dat dus moet verdwijnen) met behulp van het gereedschap **Reparatie** moet selecteren. Vervolgens sleep je het geselecteerde gebied naar het gebied waarmee je het wilt opvullen.

Open het bestand **golfbal.jpg**. Kies het gereedschap **Reparatie** en selecteer in de optiebalk **Bron**.

Maak met het gereedschap **Reparatie** een selectie rond de golfbal.

Ga vervolgens in de selectie staan en sleep naar een gebied binnen de afbeelding dat je door de golfbal wil vervangen.

Tijdens het slepen zie je dat de selectie reeds opgevuld wordt.

Wanneer je de juiste plaats gevonden hebt, moet je enkel nog deselecteren en de reparatie is uitgevoerd.






Indien je dezelfde bewerking zou uitvoeren met de optie **Doel** aangeduid in de optiebalk, krijg je het volgende resultaat:



De selectie (de golfbal) is dan het doelgebied dat na het slepen geïntegreerd wordt in de afbeelding.

## 2.4 Het gereedschap Rode ogen verwijderen

2

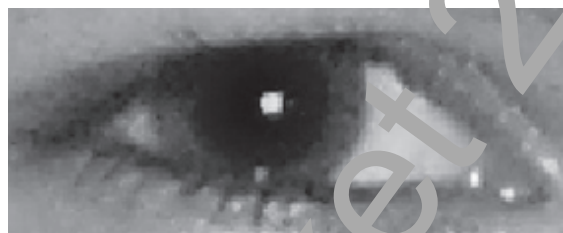
Een vaak voorkomend probleem bij foto's zijn mensen met rode ogen. Vanaf versie CS2 heeft Adobe hierop ingespeeld en biedt Photoshop een snelle en eenvoudige oplossing: het gereedschap **Rode ogen verwijderen** .

Dit gereedschap heeft twee opties: **Pupilmgrootte** (aan te passen voor kleinere of grotere pupillen) en **Hoeveelheid Donkerder** (voor meer of minder donkere gloed in de ogen). Deze opties zijn standaard ingesteld op 50%.

Voor een optimaal resultaat is het aan te raden om het gereedschap tijdens het klikken precies in het midden van de pupil te plaatsen.

Open de foto **rode\_ogen1.jpg** en dupliceer de achtergrondlaag twee keer. Gebruik op de eerste gedupliceerde laag (**Achtergrond kopie**) het gereedschap **Rode ogen verwijderen** met een **Hoeveelheid Donkerder** van 100% (pupilmgrootte blijft op 50%). Klik in het midden van de pupil (maar niet op de witte weerspiegeling) om een goed resultaat te bekomen. Vink het oogpictogram voor de laag **Achtergrond kopie** uit.

Selecteer nu de laag **Achtergrond kopie 2**. Voer dezelfde bewerking uit, maar met een **Hoeveelheid Donkerder** van 1%. Vergelijk nu de drie lagen: de originele foto met de rode ogen, de laag met 100% hoeveelheid donkerder en de laag met 1% hoeveelheid donkerder.



Hoeveelheid Donkerder 100%



Hoeveelheid Donkerder 1%



## 2.5 Oefeningen Hoofdstuk 2

2

### Oefening 1: Oud gezicht

De bedoeling van de oefening is door het gebruik van het **Retoucheerpenseel**, het **Snel retoucheerpenseel** en de **Kloonstempel** een facelift toe te passen op de man op de foto. Open het bestand **oud\_gezicht2.jpg**. Selecteer het gereedschap **Retoucheerpenseel** en stel een gepaste diameter en hardheid in.

Zoom voldoende in op een gladde structuur van het gezicht zodat we het als bron gebied kunnen gebruiken.

Hou nu tegelijk **Alt** en de linkermuisknop ingedrukt om een bron te definiëren. Photoshop onthoudt zo de structuur van het te klonen gebied.

Klik dan in het gebied met rimpels. Retoucheer de rimpels, gebruik het kenmerk van het **Retoucheerpenseel** en wissel af en toe met het gereedschap **Snel retoucheerpenseel**. Ga niet te dicht bij de ogen en niet te dicht langs de grenzen. Bij het gebruik van het **Snel retoucheerpenseel** kan er soms een soort streep ontstaan. Deze lost echter snel op, Photoshop heeft even tijd nodig om de structuur te kopiëren.

Maak ook gebruik van de **Kloonstempel** om de tanden te klonen.



Originale foto



Geretoucheerd gezicht met minder rimpels en bijgewerkte tanden terug te vinden in **oud\_gezicht2\_oplossing.jpg**.

**Oefening 2: Sproetjes**

Gebruik het **Retoucheerpenseel** om de sproetjes weg te werken op de foto **sproetjes.jpg**. Het resultaat zou er ongeveer zo moeten uitzien:



Met sproetjes

Zonder sproetjes terug te vinden in **sproetjes\_oplossing.jpg****Oefening 3: Model**

De bedoeling van de oefening is door het gebruik van het **Retoucheerpenseel** en het **Snel retoucheerpenseel** het model nog iets mooier te maken. De oplossing vind je onder de naam **model\_oplossing.jpg**.

Open het bestand **model.jpg** en selecteer het gereedschap **Retoucheerpenseel**.

Zoom in op de lichte rimpels onder de ogen en rond de mond om deze bij te werken. Stel de opties in en kies een gepast penseeluiteinde. Retoucheer ook enkele sproetjes. Zoom nog verder in en werk ook alle kleine bruine vlekjes weg.

Als je tevreden bent over het resultaat passen we een kleine truc toe om het nog mooier af te werken: Kies voor **Laag** ► **Laag dupliceren...**, behoudt de naam en klik op **OK**.

Zorg dat de bovenste, gedupliceerde laag geselecteerd is en kies vervolgens voor **Filter** ► **Ruis** ► **Median**. Kies hem voor de straal 10 pixels.

Laat de bovenste, gedupliceerde laag geselecteerd en zet de dekking van deze laag op 50%.

Het resultaat na deze behandeling is dat de huid egaler is en dat er minder onvolkomenheden te zien zijn.

**Oefening 4: Vogels**

Open het bestand **vogels.jpg** en selecteer het gereedschap **Reparatie**. Stel in de optiebalk **Doel** in. Selecteer een vogel en sleep die naar een lege plaats aan de hemel. Je zal merken dat deze vogel gekopieerd wordt. Herhaal deze actie een aantal keer en selecteer ook andere vogels zodat je een realistische groep vogels krijgt.

Een mogelijk resultaat zie je hieronder of vind je onder de naam **vogels\_oplossing1.jpg**.





Herhaal deze oefening, maar stel nu in de optiebalk **From** in. Selecteer opnieuw een vogel en sleep hem naar een lege plaats in de afbeelding. Je zal merken dat de lege plaats nu gekopieerd wordt. Op deze manier kan je de volledige afbeelding retoucheren en alle vogels verwijderen.

Een mogelijk resultaat zie je hiernaast of vind je onder de naam **vogels\_oplossing2.jpg**.



**Oefening 5: Voetbal**

Open het bestand **voetbal.jpg** en selecteer het gereedschap **Reparatie**. Stel in de optiebalk **Bron** in. Selecteer de voetbal en sleep die iets naar links zodat het gras in plaats van de voetbal zichtbaar wordt. Een mogelijk resultaat kan je zien in **voetbal\_oplossing.jpg**.



Met voetbal



Zonder voetbal

**Oefening 6: Rode ogen**

Open de afbeelding **kindje.jpg**. Op deze foto zie je dat het kindje rode ogen heeft. Selecteer het gereedschap **Rode ogen verwijderen**.

Stel de optie **Pupilmgrootte** in op 50% en **Hoeveelheid Donkerder** op 70%. Zoom in op de ogen van het kindje. Klik één keer op het linkeroog en één keer op het rechteroog. Het rood in beide ogen wordt hierdoor verwijderd.

Probeer ook even met andere percentages voor **Pupilmgrootte** en **Hoeveelheid Donkerder**.

Probeer op dezelfde manier de rode ogen te verwijderen op de foto **meisje.jpg** en **rodehond.jpg**. Mogelijke oplossingen vind je onder de namen **kindje\_oplossing.jpg**, **meisje\_oplossing.jpg** en **rodehond\_oplossing.jpg**.

## Hoofdstuk 3

# Extra gereedschappen

*"De enige plaats waar succes eerder komt dan werk is in het woordenboek."*  
V. Sassoon (Amerikaans schrijver)

De meeste gereedschappen kan je nu al gebruiken. Voor sommige gereedschappen beperkt het gebruik zich niet louter tot het gereedschap zelf, maar kan je er ook nog heel wat extra's mee doen. Je kan ook zelf gereedschappen definiëren.

In dit hoofdstuk leer je het toevoegen, definiëren en verwijderen van:

- Penselen
- Patronen
- Verlopen

Proefpakket 25 aug 2008

## 3.1 Penselen

### 3.1.1 Instellingen – het palet Penselen

Naast de keuze van het penseel, de hoofddiameter en de hardheid kan je ook nog andere eigenschappen van een gekozen penseel wijzigen. Deze eigenschappen vind je in het palet **Penselen**. Je kan dit palet zichtbaar maken via het menu **Venster ▶ Penselen** (sneltoets F5).

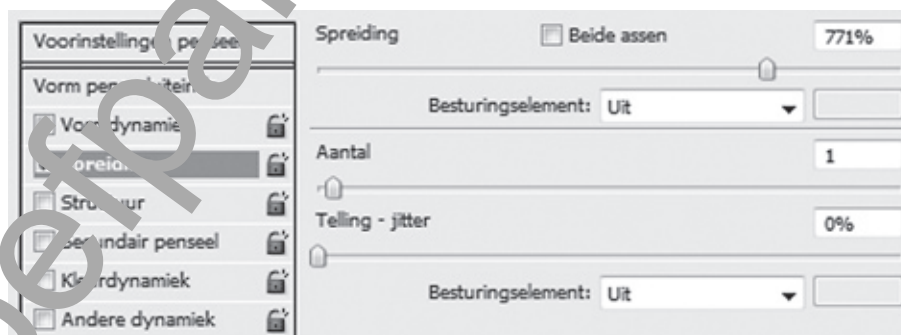
De belangrijkste eigenschappen vind je onder **Vorm penseeluiteinde**.

Zo kan je via **X omdraaien** een horizontale spiegeling van het penseel maken en via **Y omdraaien** een verticale spiegeling. Via **Hoek** kan je het penseel kanten en onder een zelfgekozen aantal graden. De waarde van de hoek moet een geheel getal zijn tussen -180 en 180 graden.

Een penseelstreek is voor Photoshop een aaneenschakeling van bolletjes. De **Tussenruimte** bepaalt de dichtheid van de penseelstreek (van de bolletjes). Als je met een echt penseel op een doek zou schilderen, breng je met één penseelstreek een vrij gelijkmatige laag verf aan. Via de optie **Tussenruimte** kan je aan de computer laten weten wanneer het penseel effectief moet geplaatst worden als je met het penseel aan het slepen bent.



Onder **Vorm penseeluiteinde** vind je nog een tiental andere eigenschappen terug die je kan instellen. Wanneer je een optie aanvinkt, wordt deze van toepassing en zie je aan de rechterkant de instellingen van die optie.



Op de schermafdruc is de optie **Spreiding** aangevinkt en geselecteerd. Aan de rechterkant zie je de instellingen die je voor deze optie kan instellen. Wat geselecteerd is, is altijd aangevinkt.